ZAMUSE
バンプレストグループ
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコン®
SOUL & SWORD
ソウル アンド ソード
とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
©パンドラボックス
©ZAMUSE 1993
SHVC-SV

ごあいさつ

このたびは、㈱ザムスのスーパーファミコン用ゲームカセット「SOUL&SWORD」をお買い上げいただき、まことにありがとうございました。より楽しく遊んでいただくため、ご使用になる前にぜひ、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

1）ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
2）テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
3）長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
4）精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
5）端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
6）シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
7）スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

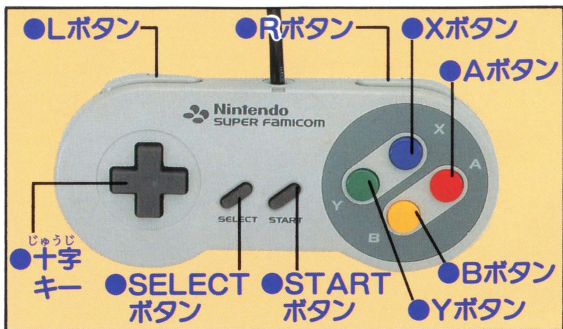
疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

CONTENTS

イントロダクション

昔からあるその島は、おおぜいの冒険者を迎えいれた。冒険者は、その島に夢と希望を持ちこんだ。ある者は志なかばに挫折し、ある者は満足のいく冒険をとげ、勇気と思い出を胸に島を後にする。
その島の名は、ヴァルカノン。今日もまた、多くの冒険者が海を渡ってやってくる……。

『ソウル&ソード』は、冒険者の憧れの島「ヴァルカノン」を舞台に繰り広げられる、マルチ・シナリオタイプのRPGです。プレイヤー扮する冒険者には、「絶対○○○しなければいけない」という使命は与えられていません。冒険の目的は、プレイヤー自身が探すのです。それは、決して難しいことではありません。なぜなら、この島は、冒険心をくすぐる事件や人々の宝庫なのですから……! あなたの冒険が、スリルと、富と、そして友情に満ちたものであることをお祈りします。

コントローラーの操作

十字キー …… キャラクターを操作したり、カーソルを動かすときに使います。

Aボタン …… コマンドの決定や、メッセージを先送りするときに使います。

Bボタン …… 1つ前のコマンド決定をキャンセルするときに使います。

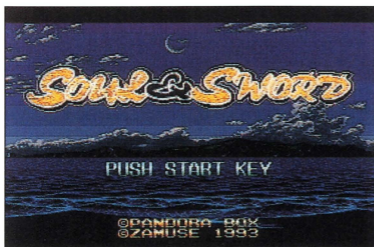
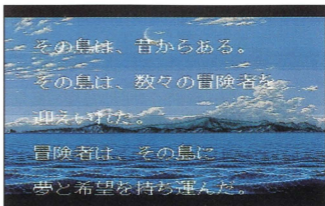
Xボタン …… コマンドの決定、システム・ウインドゥを呼び出すときに使います。

Yボタン …… アイテムの効果を調べたり、島の地図を見るときに使います。

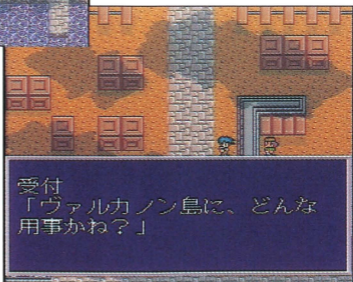
L/Rボタン … 町マップの切りかえや、各種リストのページ変更に使います。

STARTボタン … 戦闘画面で、システムアイコンの設定モードにするときに使います。

ゲームのスタート

カセットをスーパーファミコン本体に差し込んで電源をONにすると、プロローグ・デモが始まります。

タイトル画面が表示されてからSTARTボタンを押すと、オープニング・デモが始まります。

ある若者がヴァルカノン島にたどりつきました。まずは島の受付に話しかけて、名簿に登録しましょう。

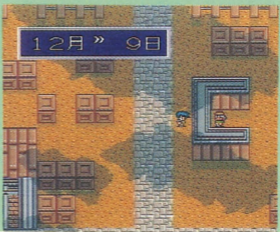
＊すでにゲームデータが記録されている場合は、P7の操作手順でプレイを再開できます。

キャラクターの名前を入力します。カーソルを動かして、文字を入力してください（Bボタンで1文字前の入力に戻ります）。空白は「SP」、入力終了のときは「おわる」を選んでください。何も入力しないで終了すると、自動的に「リック」になります。

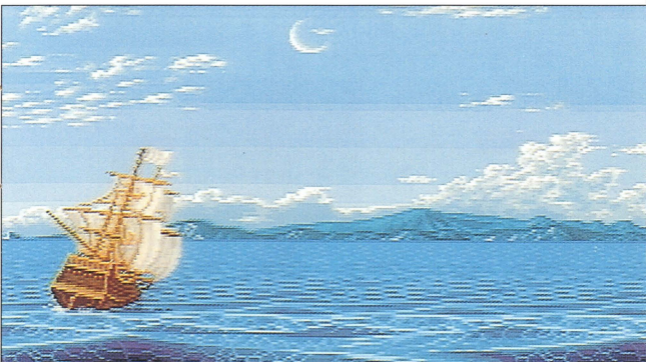
ひらがな入力

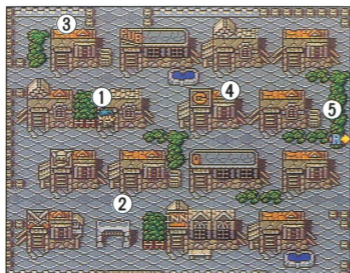
カタカナ入力

キャラクターの誕生日を入力します。月、日の順に設定します。十字キーの左右で数字を1ずつ切りかえ、上下で10ずつ切りかえます（数値が設定可能範囲をこえる場合は最大値または最小値になります。）入力が終了したら、ホルフトの町へと向かいます。

「月」の入力

「日」の入力

データが記録されている場合はプロローグデモをキャンセルして、この画面に移ることができます。

上の画面で「続きから」を選ぶと、以前に記録した状態からプレイを再開することができます。一度に記録できるのは3ヵ所までです。カーソルで再開したいゲームデータのウインドゥ（キャラクター名、プレイ時間、現在HP／最大HP、現在MP／最大MP、ゲームでの日にちを表示）を選んで決定してください。

町マップについて

【画面の説明】

①主人公キャラクター②町の出口（全体移動マップへ）③民家④ショップ（看板が出ている建物）⑤町マップの切りかえ可能方向表示

町では、住人との会話、アイテムの売買、休息ができます。主人公キャラクターの移動は建物などのブロック単位で行われ、Aボタンを押すことによって、それぞれの場所で行動をおこすことができます。ときには、新しい冒険の情報や、ちょっとしたイベントの参加資格を得ることもあります。新しい町に着いたら、くまなく調べることをおすすめします。

規模が大きい町は、2画面構成になっています。L／Rボタンで切りかえて移動しましょう。

Rボタンで切りかえ

Lボタンで切りかえ

看板のない建物の上に主人公キャラクターを合わせてAボタンを押すと、住人と会話ができます。

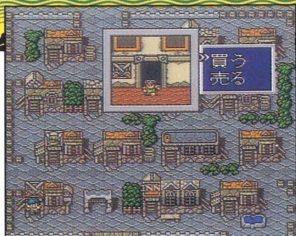
会話は、一方的に情報が得られるだけではありません。ときにはメッセージ・ウインドゥの中からメッセージを選択したり(「はい」と「いいえ」の二者択一では、Bボタンを押すと「いいえ」を選んだことになります)、ときには相手の家の中に招き入れられることもあります。また、外観が普通の民家とあきらかに異なる建物では、特殊なイベントが発生する時もあります。

メッセージの選択

建物内へ

土地の情報を得る

仲間が加わる

看板がある建物では、アイテムの買物、所持品の売却、借金や預金、HPやMPの回復ができます。

武器屋

ここでは、敵に物理的な攻撃を与える武器（剣、斧、槍、杖、爪、弓）の購入と、所持アイテムの売却ができます。武器を購入する際には、「筋力」のレベルに注意しましょう。

防具屋

ここでは、敵の攻撃から身を守るための防具（頭用、体用、腕用、足用）の購入と、所持アイテムの売却ができます。防具を購入する際には、「瞬発力」のレベルに注意しましょう。

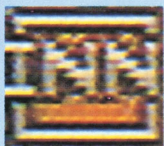
魔法屋

ここでは、MPを消費することによって使用できる魔法の購入と、所持アイテムの売却ができます。魔法を購入する際には、「知力」のレベルに注意しましょう。

HPの消費によって使用できる特殊技能の購入(「戦闘能力」のレベルに注意)、所持アイテムの売却ができます。

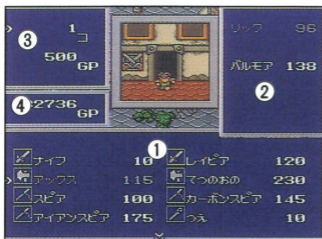
攻撃補助アイテム(戦闘時に使用)の購入と、所持アイテムの売却ができます。

HPやMP、状態などを回復する薬の購入、所持アイテムの売却ができます。

利子つきで借金できたり、預金をすることができます。同じ店や違う店での2度借りはできません。

お金を払うことによって、HPとMPが回復します。利用すると、日数が1日ぶん経過します(P17参照)。

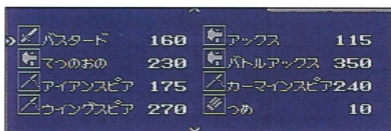
買物などはできませんが、人との会話やゲームデータの記録(P17参照)ができます。

アイテムを買うときの操作

【画面の説明】

①商品リスト②装備（使用）可能キャラクター③買う個数と合計費用④パーティーの所持金　＊②はアイテム屋、薬屋では表示されません

買うアイテムをリストから選択します。

バスタード	160	アックス	115
てつのおの	230	バトルアックス	350
アイアンスピア	175	カーマインスピア	240
ウイングスピア	270	つめ	10

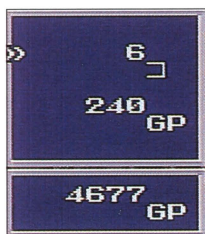
商品リストには、アイテムのシンボル、アイテムの名前、装備（使用）可能のスキルレベルが表示されます。それぞれどのスキル項目をあらわしているかは、右の表で確認してください（アイテム屋、薬屋の商品にはスキルレベルはありません）。商品にカーソルを合わせると、左上のウインドゥに単価が表示されます。Aボタンを押して、買う商品の候補を決定しましょう。

装備（使用）するのに必要なスキルレベル項目

武器：筋力レベル
防具：瞬発力レベル
魔法：知力レベル
技：戦闘能力レベル

商品の性能、効力を確認することができます。

商品にカーソルを合わせ、Yボタンを押すと、性能ポイント(PT)，効力、特殊な効果などが表示されます。

カーソルで指している商品を装備（使用）できるキャラクターの名前が、スキルレベルとともに右上のウインドゥに表示されます。灰色の文字はそのキャラが「現時点ではスキル不足のため装備(使用)できない」という事を意味します。

買う個数を決め、購入します。

買う商品の候補を決定したら、左上のウインドゥで、買う個数を入力します。十字キーの左右で１ずつ、十字キーの上下で10ずつ数値が変化します。最低１個、最大99個までまとめ買いができます。もちろん、合計費用が所持金を越えることはできません。数を決めたら、Aボタンを押して買いましょう。装備品や各種アイテムは所持品リストに、魔法は魔法リストに、技は技リストに登録されます。　＊魔法と技は装備品とは違って、一度購入すればパーティーの共有物になります。

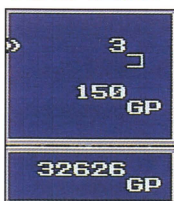
アイテムを売るときの操作

【画面の説明】

①所持アイテムリスト②売る個数と合計収入③パーティーの所持金

売るアイテムをリストから選択します。

所持アイテムリストには、アイテムのシンボル、アイテムの名前、持っている個数が表示されます。アイテムにカーソルを合わせると、左上のウインドゥに、売値の単価（買値の半額）が表示されます。Aボタンを押して、売るアイテムの候補を決定しましょう。　＊魔法、技を売ることはできません。

売る個数を決め、売却します。

売るアイテムの候補を決定したら、左上のウインドゥで、売る個数を入力します。数を決めたら、Aボタンを押して売却しましょう。左上のウインドゥに表示されていた金額が、パーティーの所持金に加算されます。

金貸し屋について

借金や預金など、お金の特殊な管理ができます。店舗は各地域共通で、借金した場所とは違う場所で返済することができます。

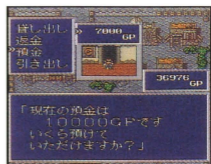
貸し出し

お金を1000GP単位（最高額は50000GP）で借りることができます。1割増しの金額を1年間以内に返済しないと、ひどい目にあいますよ。

返金

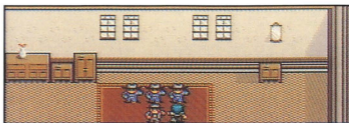
借りていたお金を金貸し屋に返済します。返済方法は、一括払い以外は受けつけてもらえません。金貸し屋の場所は、どこでも構いません。

預金

金貸し屋に所持金の一部を預けます。1000GP単位で管理され、最高5 0000GPまで預けることができます。お金を持ちきれなくなった時などに利用しましょう。

引き出し

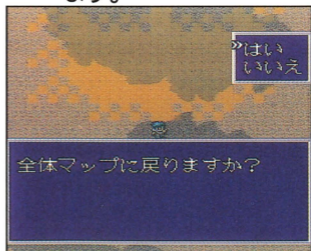
金貸し屋に預けているお金を引き出します。1000GP単位で管理されています。返金とは違って、細かく何度も引き出すことが可能です。

フィールドマップについて

フィールドマップでは、キャラクターを十字キーで操作して、フィールド内を探索します。

建物内

地域

町マップの特定の建物、山脈や森などの町以外の地域では、フィールドマップによる移動になります。人や、アイテムが入った宝箱、階段などを見つけたら、積極的に調べてみましょう。対象物にとなり合って、その方向に十字キーを入力すれば、対象物によって会話や調査をしたことになります。

はっきりとした出入り口がない地域のフィールドマップでは、マップの外側に向かうと、全体マップに戻れるようになっています。

宿屋について

町マップにある宿屋では、店ごとに料金を支払うことで、パーティー全員のHP（生命力）とMP（魔力）を最大値まで回復、骨折などの状態を直せます。宿屋に泊まると、１日ぶん経過します。特殊な場合を除き、連続で泊まれません。

ゲームデータの記録（セーブ）

ゲームデータの記録箇所は、セーブ１～３の３ブロックです。そのつど、どのブロックに記録するのかをカーソルで選んでください。

パブの語りべに話しかける

セーブポイントの上に乗る

特定のキャラに話しかける

全体マップについて

【画面の説明】

①主人公キャラクター②現在いる地域名③移動するのにかかる日数④移動先候補⑤現在地点と移動先をつなぐルート⑥場所についての情報を得ている地域⑦場所についての情報を得ていない地域

町マップやフィールドマップで構成されている地域間の移動用マップです。現在地から移動できる地域のリストが表示されるので、行き先にカーソルを合わせて決定してください。現在いる地域の町（フィールド）マップに切りかえるときは「はいる」を選びます。

移動先に向かうルートの途中で、情報を得ていない地域を発見することがあります。

Yボタンを押すと、島全体の地図を見ることができます。赤は現在地、白は情報を得ている地域です。

システム・ウインドゥについて

【画面の説明】

①コマンド②ゲーム開始からの年数と日にち③パーティーの所持金④借金の金額と返済期限　＊④は借金がなければ表示されません

システム・ウインドゥは、町マップ、フィールドマップ、全体マップのいずれの状態でも、Xボタンを押すことによって呼び出すことができます。確認または変更したい項目にカーソルを合わせて決定すれば、それぞれの処理画面に移ります。

コマンド一覧

ステータス：キャラクターの状態を確認できます。

装備：キャラクターの装備アイテムを変更します。

アイテム：所持品リスト中のアイテムを使用します。

特殊アイテム：特殊アイテムの効果を確認できます。

魔法：持っている魔法の効果、データを確認できます。

特殊技能：持っている技の効果、データを確認できます。

コンフィグ：ゲーム中の各標準設定の変更ができます。

ステータス

確認したいパーティーキャラクターの簡易ステータスを指定します。

簡易ステータスでは、各キャラクターの現在HPと最大HP、現在MPと最大MP、特殊な状態（シンボルの有無で表示）を確認することができます。指定するときは、カーソルを移動させずにAボタンを2回押します。

状態シンボル

- 毒に犯されています。アイテムで解毒する必要あり。
- マヒ状態です。アイテムで治療する必要あり。
- 呪いにかかっています。アイテムで解除する必要あり。
- 骨折しています。アイテムで治療する必要あり。

簡易ステータスの位置変更ができます。これによって戦闘時の位置も変わります。

Aボタンを1回押すと、ステータス表示が灰色になります。このときカーソルを他のキャラのステータスに移動してからもう一度Aボタンを押すと、ステータス位置が交換されます。

誕生日、年齢、各スキルのレベルとレベルアップに必要な経験値が表示されます。

バルモア　誕生日 10月 30日 AGE：19

SKILL LEVEL		NEXT LEVEL
筋　力	150	9815 PT
戦闘能力	88	758 PT
瞬発力	84	36 PT
耐久力	127	2374 PT
知　力	37	2470 PT
気　力	105	3933 PT

戦闘で得られる経験値は、スキルごとにそれぞれ独立して計算されています。また、この画面で十字キーの左右またはL／Rボタンを押すと、他のキャラクターのデータに切り替えることができます。

スキル

筋　力： 攻撃力にかかわるスキルです。武器で攻撃すると上昇がはやく、高いほど強力な武器を装備できるようになります。

戦闘能力： 攻撃命中率にかかわるスキルです。特殊技能を使うとはやく上昇し、レベルが上がるほど高度な特殊技能を使えます。

瞬発力： 攻撃の順番と攻撃回避率にかかわるスキルです。どうぐを使うとはやく上昇し、レベルが高いほどよい防具を装備できます。

耐久力： 武器などの攻撃に対する防御力にかかわるスキルです。ぼうぎょすることで、はやく上昇します。

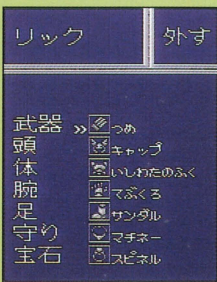
知　力： 魔法攻撃力と火氷雷地風に対する防御力にかかわるスキルです。魔法を使うと上昇がはやく、高いほど強力な魔法が使えます。

気　力： 骨折や毒などの特殊なダメージの成功率と防御力にかかわるスキルです。魔法や特殊技能をつかうとはやく上昇します。

装備

簡易ステータス画面で、装備を変更したいキャラクターを指定します。

装備を変更したい箇所を指定します。

簡易ステータスで指定したキャラクターの、現在装備しているアイテムの一覧が表示されます。装備を変更したい箇所にカーソルを合わせて、Aボタンで決定します。なお、この画面でL/Rボタンを押すと、他のキャラクターの装備リストに切りかえることができます。

装備箇所

武器：剣、斧、槍、杖、爪、弓を装備できます。

頭：かぶとや帽子など、頭を守るものを装備できます。

体：よろいや服など、体を守るものを装備できます。

腕：手袋など、手を守るものを装備できます。

足：ブーツなど、足を守るものを装備できます。

守り：特殊な効果のあるお守りを装備できます。

宝石：特殊な防御効果のあるお守りを装備できます。

あらたに装備するアイテムを決定します。

リストには、指定した箇所に装備できる所持アイテムが表示されます(数字は個数)。灰色による表示は､｢キャラクターのスキルレベル不足のため現時点では装備できない」ということをあらわしています。アイテムにカーソルを合わせると、現在装備しているアイテムとの性能比較が表示されます(｢LV｣は装備に必要なスキルレベル、｢PT｣は性能ポイント)。変更の決定はAボタンでおこなわれ、今まで装備していたアイテムは所持アイテムになります。

装備をはずすには、2種類の方法があります。

装備箇所の選択のとき、「はずす」にカーソルを合わせてAボタンを押してから装備箇所を指定すると、装備をはずすことができます。また、所持アイテムリストの空白欄にカーソルを合わせてAボタンを押しても、同様に装備をはずすことができます。

アイテム

使用するアイテムを選びます（この画面では回復アイテムしか使用できません）。

現在、パーティーが所有しているアイテムのリストが表示されます。数字は個数です。使用したいアイテムにカーソルを合わせ、Aボタンを2回押して決定します。

アイテムを使用する対象（キャラクター）を決定します。

簡易ステータスにカーソルを合わせ、Aボタンで実行します。ストックがあるかぎり、連続で使用できます。

特殊アイテム

特殊アイテムの効果を確認できます。

アイテムにカーソルを合わせ、A、X、Yボタンを押すと効果が表示されます。

魔法

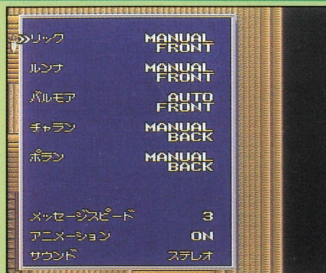
現在パーティーが所有している魔法と、使用できるキャラクターの確認ができます。

簡易ステータスでキャラクターを選ぶと、所有魔法リストが表示されます。数字は消費MPです。灰色の表示は、そのキャラクターの「使用不能」をあらわしています。カーソルを合わせるとキャラクターの知力レベルの下に、使用に必要な知力レベルが表示されます。

特殊技能

現在パーティーが所有している特殊技能と、使用できるキャラクターの確認ができます。

簡易ステータスでキャラクターを選ぶと、所有特殊技能リストが表示されます。数字は消費HPです。灰色の表示は、そのキャラクターの「使用不能」をあらわしています。カーソルを合わせるとキャラクターの戦闘能力レベルの下に、使用に必要な戦闘能力レベルが表示されます。

コンフィグ

各キャラクターの戦闘開始時の状態、メッセージの速度や戦闘アニメーションの有無を設定します。Bボタンを押すと設定終了です。

初期状態では、全キャラクターとも「MANUAL」「FRONT」、メッセージスピード「3」、アニメーション「ON」、サウンドは「ステレオ」となっています。

コンフィグ項目

AUTO/MANUAL：戦闘開始時のキャラクターの操作状態を設定します。「AUTO」はオート操作、「MANUAL」はマニュアル操作です。

FRONT/BACK：戦闘開始時のキャラクターの位置を設定します。「FRONT」は前列、「BACK」は後列です。

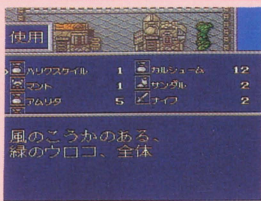
メッセージスピード：メッセージの表示速度を設定します。1から5までの5段階で、数字が小さいほど速くなり、大きいほど遅くなります。

アニメーション：戦闘時のキャラクターのアニメーションの有無を設定します。「ON」はアニメーションあり、「OFF」はアニメーションなしです。

サウンド：サウンドの出力方法を設定します。「モノラル」はモノラル出力、「ステレオ」はステレオ出力です。

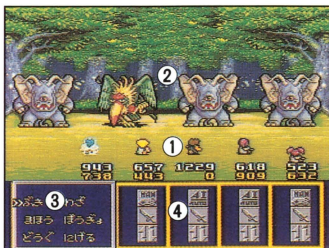
システムウインドゥでの特殊な操作

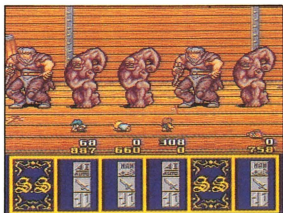
アイテム、魔法、特殊技能などの効果を確認することができます。

装備アイテム、所持アイテム、特殊アイテム、魔法、特殊技能のリストで操作できます。効果や機能を確認したいものにカーソルを合わせ、Yボタンを押すと、メッセージが表示されます。

アイテム、魔法、特殊技能のリストでは、それぞれ位置を変えることができます。

まず、位置を移動させたいものにカーソルを合わせ、Aボタンを押します（このとき表示は灰色になります)。そして移動先にカーソルを合わせ、Aボタンを押せばその位置に移動します。移動先に別のものがある場合は、位置が入れかわります。

戦闘について

【画面の説明】

①パーティーキャラクター(上段の数字はHP、下段はMP) ②敵キャラクター ③戦闘コマンド ④システムアイコン

フィールドマップの移動中に敵と遭遇したり、特定のキャラクターに話しかけると、戦闘画面に切りかわります。武器や魔法による攻撃やさまざまなアイテムを使って、敵を倒しましょう。すべての敵が死亡、あるいは逃亡するとパーティー側の勝利となり、経験値(各スキルのレベルアップに必要なパラメータ)やお金が手に入ります。戦闘中の行動は、敵味方を問わず、スピードが速い順番に行われ、決着がつくまでくり返されます。

戦闘コマンドの種類

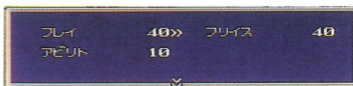
操作が「マニュアル」に設定されているキャラクターの番がまわってくると、戦闘コマンドのウインドウが表示されます。

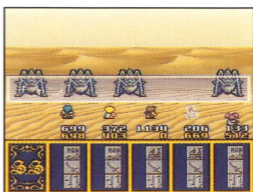
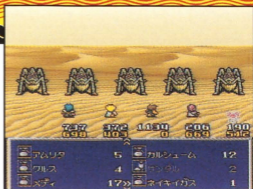
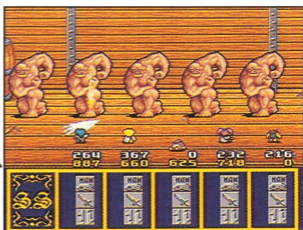
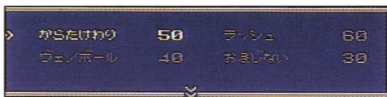
ぶき

現在装備している武器で、敵を攻撃します。攻撃するキャラクターを十字キーで選んで、Aボタンで実行します。与えたダメージの表示が赤い場合は、攻撃がクリティカルヒットしたことをあらわします。

まほう

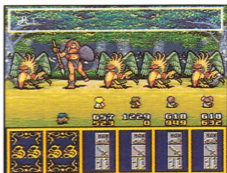
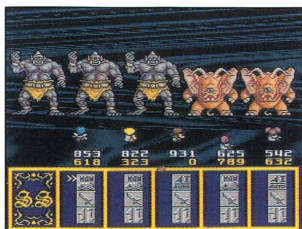
画面下に表示される魔法リストから使用する魔法を選び、魔法をかけるキャラクターを指定します。魔法名の右側の数字は消費MPです。使用できない魔法は灰色で表示されます。

どうぐ

画面下に表示される所持アイテムリストから使用するアイテムを選び、アイテムの効果を受ける対象を十字キーとAボタンで指定します。アイテム名の右側の数字は所有個数です。戦闘中に使用できないアイテムは、Aボタンで決定することができません。

わざ

画面下に表示される特殊技能リストから使用する特殊技能を選び、対象を指定します。特殊技能の右側の数字は消費HPです。いかなる理由にかかわらず、使用できない特殊技能は灰色で表示されます。

ぼうぎょ

次の順番まで防御し続け、敵から受けるダメージを軽減します。

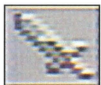
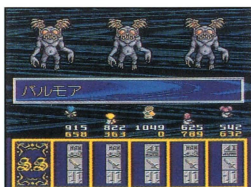
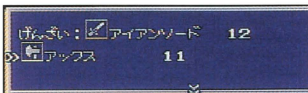
にげる

戦闘画面から脱出します。失敗することもあります。

システムアイコンについて

戦闘中にSTARTボタンを押すと、次のパーティー側の順番のときに、その戦闘でのみ適用する各種の設定ができます。

操作のオート/マニュアル

そのキャラクターの行動をAI機能に任せるか、戦闘コマンドでプレイヤーがみずから指示するかを設定します。

武器の交換

げんざい：アイアンソード　12
アックス　11

武器を持ちかえます。画面下に表示される、装備できる所持アイテムのリスト（アイテム名の右側の文字は性能ポイント）から、新たに装備する武器を選びます。なお、設定モードからぬけるには、Bボタンを押してください。

隊列の位置変更

隊列の後列は、敵から受けるダメージが軽減されますが、剣や斧などの接近戦用の武器による攻撃の威力、命中率も低下します。

キャラクターの状態

直接ダメージ以外の特殊攻撃を受けたキャラクターは、何らかのペナルティを負います。症状はグラフィックで表示されます。

状態の種類

毒

戦闘中にキャラクターが行動したり、フィールドマップ上を移動するたびに、毒によるダメージを受けます。状態回復の処置をとらない限り、この効果は続きます。

マヒ

戦闘中、キャラクターの行動が一切とれなくなります。状態回復の処置をとらない限り、この効果は続きます。

呪い

戦闘中、すべての魔法を使用することができなくなります。状態回復の処置をとらない限り、この効果は続きます。

骨折

戦闘中、武器による攻撃ができなくなります。状態回復の処置をとらない限り、この効果は続きます。

眠り

戦闘中、一時的にキャラクターの行動が一切とれなくなります。状態回復の処置をとることもできますが、戦闘が終了すれば、自動的に回復します。

暗黒

戦闘中、一時的にキャラクターの視界が奪われ、攻撃の命中率、攻撃回避率が低下します。状態回復の処置をとることもできますが、戦闘が終了すれば、自動的に回復します。

混乱

戦闘中、一時的に行動制御不能になります（仲間や自分自身を傷つけることもあります）。状態回復の処置をとることもできますが、戦闘が終了すれば、自動的に回復します。

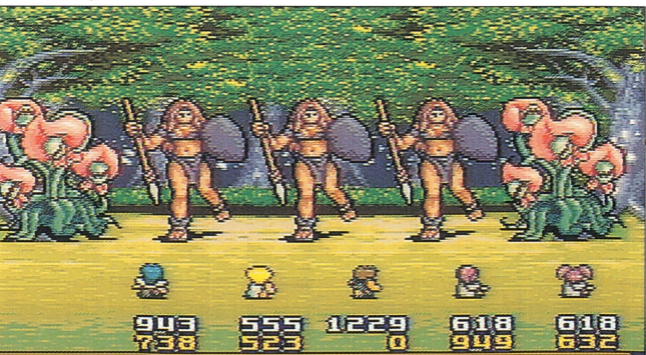
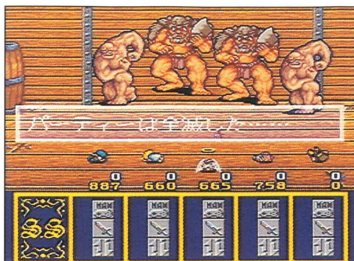
危険

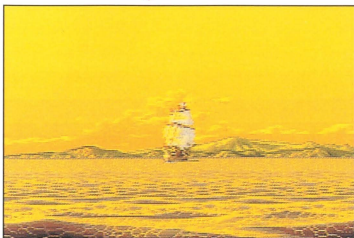
HPがいちじるしく低下し、危険な状態をあらわすアニメーションをします(パーティーキャラクターのみ)。

戦闘不能

HPが0になると戦闘不能となります（戦闘が終了すれば、HP１の状態で復帰します)。

戦闘がパーティー側の勝利で終了すると、お金、経験値、そしてごくたまにアイテムが手に入ります。

戦闘終了時に得られる経験値は、キャラクターの各スキルにそれぞれ加算されます。それによってレベルアップしたスキルは、「○○○（スキル項目名）が上がった」とメッセージ表示され、該当するキャラクターが跳びはねます。なお経験値は、戦闘不能状態のキャラクターや、「にげる」で戦闘画面から離脱しているキャラクターには加算されません。

ゲームの終了

戦闘で、すべてのパーティーキャラクターが戦闘不能またはマヒの状態になると、ゲーム続行が不可能になります。

特殊なケースを除いては、戦闘に負けると即ゲーム終了です。再プレイについては、本書の「ゲームのスタート」項を参照してください。

全体マップで「ふなつきば」に向かうと、冒険を終了して島を離れることができます（メッセージ選択で確認されます）。結末は、それまでの冒険の進みぐあいによって、何通りか用意されています。また、「ふなつきば」以外の場所でも、メッセージの選択によってはゲームが終了するケースもあります。よく考えて行動しましょう。

おもな登場キャラクター

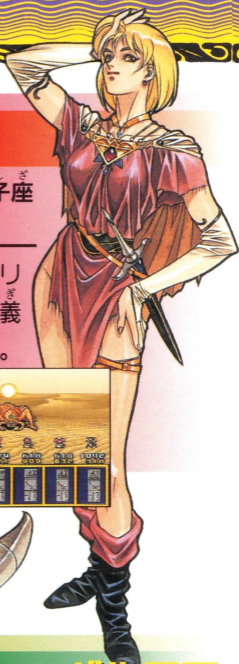
リック(主人公)

誕生日：(設定によります)
星座：(設定によります)
年齢：16歳
身長：170cm

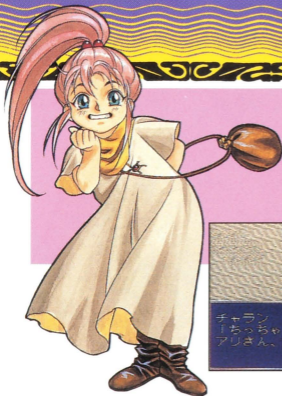
自分の力を試したくてヴァルカノン島にやってきた、冒険好きの若者です。お人よしの熱血漢ですが、プレイヤーの遊び方によっては、性格が微妙に異なります。

ルンナ

誕生日：8月11日　星座：獅子座
年齢：15歳　身長：162cm

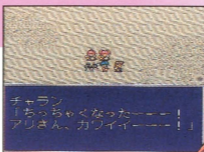
勝ち気で、少し強引な美少女。リックと同じく、冒険者です。正義感が強く、仲間を大切にします。

バルモア

誕生日：10月30日
星座：蠍座　年齢：18歳
身長：207cm

ホルフトの町に住む若者。性格は、豪快でわがままで自信家ですが、昆虫が苦手という一面も……。

チャラン

誕生日：?月?日
年齢：?歳　身長：115cm

チャラン
「ちっちゃくなった―――！
アリさん、カワイイ―――！」

ポラン

誕生日：?月?日
年齢：?歳　身長：115cm

明るくて屈託のない双子の姉妹です。チャランは魔法、ポランは直接攻撃に優れています。

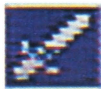
ルキマン

誕生日：2月14日　星座：水瓶座
年齢：80歳　身長：165cm

気が弱く、恐妻家の魔法使いです。戦闘でも、真先に逃げ出そうとします。

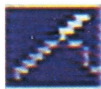
アイテムリスト

武器（ぶき）

剣（けん）

名前	PT	筋力レベル	価格(GP)
ナイフ	9	10	100
レイピア	11	120	300
アイアンソード	12	130	500
バスタード	14	160	800
グレイトソード	16	190	1500
ファングソード	17	205	3000
ダマスカス	18	220	4000

斧（おの）

名前	PT	筋力レベル	価格(GP)
アックス	11	115	500
てつのおの	19	230	5000
トマホーク	22	290	9000
スチールアックス	24	315	13000
バトルアックス	26	350	18000
ダブルアックス	29	400	24000
メガアックス	33	470	28000

槍（やり）

名前	PT	筋力レベル	価格(GP)
スピア	10	100	130
カーボンスピア	13	145	700
アイアンスピア	15	175	1200
カーマインスピア	19	240	7000
ウイングスピア	21	270	8000
ヴェノスピア	25	335	16000
ウインドスピア	27	390	22000

名前	PT	筋力レベル	価格(GP)
つえ	9	10	70
スタッフ	13	145	1000
オークロッド	15	175	2000
メイス	17	200	4000

爪

名前	PT	筋力レベル	価格(GP)
つめ	9	10	120
アイアンクロウ	11	125	500
タイガークロウ	14	160	1200
ドラゴンクロウ	15	180	2000

名前	PT	筋力レベル	価格(GP)
ゆみ	10	100	200
ロングボウ	13	140	800
フィヨルド	16	195	5000
ダンシングボウ	21	280	18000

「頭」に装備するもの

名前	PT	瞬発力LV	価格(GP)
キャップ	9	50	150
アイアンヘルム	9	120	400
スターリング	9	130	800
シルバーヘルム	10	160	1000
サークレット	10	170	3500
モリブデンヘルム	11	190	4000
ダイアデム	11	220	8000

「体」に装備するもの

名前	PT	瞬発力LV	価格(GP)
たびじたく	9	40	100
いしわたのふく	9	80	300
マント	10	110	800
エアローブ	10	180	2400
レザーメイル	11	200	3100
ハードレザー	9	230	3500
エーテルメイル	10	240	4200
フェザーメイル	11	260	4800
チェーンメイル	11	270	5500

「腕」に装備するもの

名前	PT	瞬発力LV	価格(GP)
レザーグローブ	9	40	300
てぶくろ	9	80	500
シャインブレス	9	110	800
リング	10	120	1200

「足」に装備するもの

名前	PT	瞬発力LV	価格(GP)
サンダル	9	30	100
ブーツ	9	70	200
レザーブーツ	9	90	350
アイアンブーツ	10	100	500

特殊アイテム

「島の地図」や、特定のイベントに必要なアイテムなどを通常のアイテムと区別して「特殊アイテム」と呼びます。大抵、お金で買って入手できるものではありません。

宝石

名前	効力
カーネリアン	眠り攻撃を完全に防御
アメシスト	毒攻撃を完全に防御
マラカイト	マヒ攻撃を完全に防御
ムーンストーン	呪い攻撃を完全に防御

お守り

名前	効力
プリンセス	敵の火系攻撃をHPに変換
マチネー	敵の氷系攻撃をHPに変換
オペラ	敵の雷 系攻撃をHPに変換
ロープ	敵の地系攻撃をHPに変換

薬・その他のアイテム

名前	効力
ウェル10	最大HPの約10%HPを回復　5
ミル10	最大MPの約10%のMPを回復　50
メディ	毒・マヒ・暗黒・眠りの状態回復　50
クルス	呪い・混乱の状 態回復　20
カルシューム	骨折の状態回復　30
サイメダル	ザコ敵との戦闘から確実に逃げ出せる 50
クイックナッツ	使用者の素早さが上がる　30
ネイキイガス	敵の防御力を下げる　100
ボム	爆発で通常ダメージ+火のダメージを与える　300

魔法

名前	有効範囲	消費MP	必要知力LV	効果	価格
フレイ	単体	40	15	炎で敵単体を攻撃	500
ブレイザー	全体	110	180	炎で敵全体を攻撃	4000
フリイス	単体	40	15	冷気で敵単体を攻撃	500
ブリザード	全体	110	185	冷気で敵全体を攻撃	4000
ヴォルト	単体	40	15	雷で敵単体を攻撃	650
ロア	全体	110	195	雷で敵全体を攻撃	5000
マディ	単体	40	30	大地の力で敵単体を攻撃	950
サンズ	全体	110	200	大地の力で敵全体を攻撃	950
ゲイル	単体	40	60	風の力で敵単体を攻撃	950
ハリク	全体	110	180	風の力で敵全体を攻撃	4000
ドラウズ	単体	20	120	相手を眠らせる	2500
スペクト	単体	30	145	相手を混乱させる	2800
ダクネ	単体	30	160	命中率と回避率を下げる	3000
ネイキイ	単体	20	80	相手の防御力を下げる	400
スネイル	単体	25	90	相手の素早さを下げる	500
スペリオ	単体	40	150	相手に呪いをかける	3000
ヴェノム	単体	120	120	対象に毒素を浴びせる	1500
ナム	単体	200	200	対象をマヒさせる	6000
アビリト	単体	10	20	対象の最大HPと現在HPを表示	300

特殊技能

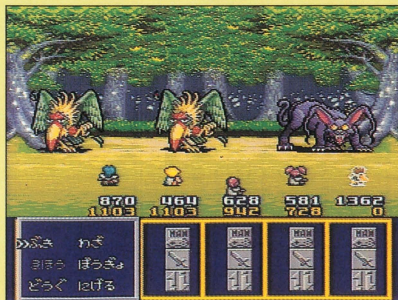
名前	有効範囲	消費HP	戦闘能力LV	効果	価格
からたけわり	単体	50	100	ダメージ＋骨折	600
ラッシュ	単体	60	120	殴りまくる	1000
はなび	単体	70	130	ダメージ＋火の追加ダメージ	1200
いちもんじ	全体	110	220	敵全体にダメージ	6000
パワークラッシュ	全体	200	400	敵全体にダメージ	14000
ちぎってはなげ	全体	150	250	敵全体にダメージ	8000
いちもうだじん	全体	150	170	敵全体にダメージ	3500
おうえん	全体	400	350	味方の攻撃力を上げる	24000
スチール	単体	10	100	防御力を下げる	300
ヴェノボール	単体	40	160	毒素を浴びせる	1500
おまじない	単体	30	130	呪いをかける	1000
あしばらい	単体	50	180	動きを止める	3000
くちぶえ	全体	170	300	敵全体を混乱させる	13000
めつぶし	単体	30	170	攻撃命中率、攻撃回避率を下げる	2000
こもりうた	全体	150	250	敵全体を眠らせる	8000
おおいばり	自分	10	170	敵の攻撃を自分に集中させる	3000

＊ここで紹介したアイテム、魔法、特殊技能はほんの一部です。

プレイガイド

■イベントの中には、発生する日にちや期間が決まっているものがあります。その種のイベントの情報を得たら、宿屋の利用や、全体マップの移動による日にちの経過に注意しましょう。

■攻撃魔法や敵キャラクターの中には、「火」「氷」「雷」「地」「風」のいずれかの性質を持っているものがあります。これらの性質の相互関係を知ることによって、戦闘を有利に進めることができます。また、武器の中にはいずれかの性質の追加ダメージを与えられるもの、防具にはいずれかの性質によるダメージを軽減するものがあります。性能の確認を忘れずに。

■ゲームを進めていると、いきなり難易度の高いシナリオ（マップ）に入り、そのシナリオ（マップ）から脱出できない場合もでてきます。こんな時のために3つあるゲームデータセーブ箇所を有効に利用してください。たとえば3つのセーブ箇所に順番にセーブしていくと、脱出できない場合も安心です。

ゲームの内容について、電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんので、ご了承ください。なお、ゲームのヒントはファミコン専門誌をご覧ください。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作などを起こすような場合がございましたら、弊社まで御一報ください。

お父さま、お母さま方へ（必ずお読みください）

このたびはザムス製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付の点がございましたら、バンダイグループお客さま相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際には、住所・氏名（保護者）・電話番号と、お子さまのお名前・お年も必ずお知らせください。

●バンダイグループお客さま相談センター

東京都台東区駒形2-5-5
〒111－81
☎03-3847-6666

電話受付時間　月～金曜日（除く祝日）10～16時

※電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようご注意ください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

製作・発売元　株式会社ザムス
販売元　株式会社バンプレスト

東京都台東区駒形1-4-14　〒111
バンダイ第3ビル

ザムスはバンプレストグループの一社です。